OPERATION COMMAND

〈作戦指令書〉

さくせんしれいしょ

VRE-R2

このたびは、バリエ・ファミコン用カセット「ヴィナス戦記」をお求めいただきまして誠にありがとうございます。「ヴィナス戦記」をプレイする前に、この取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

〈使用上の注意〉

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

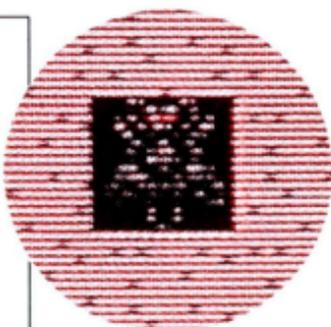
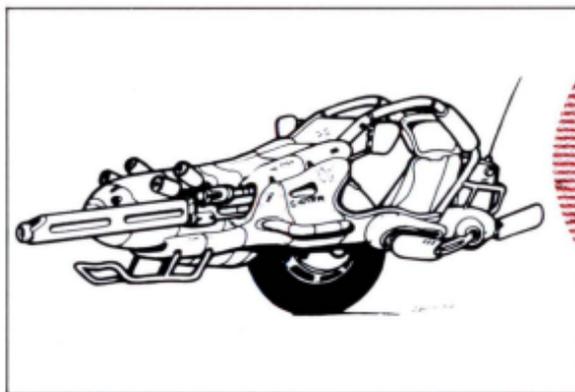
目次

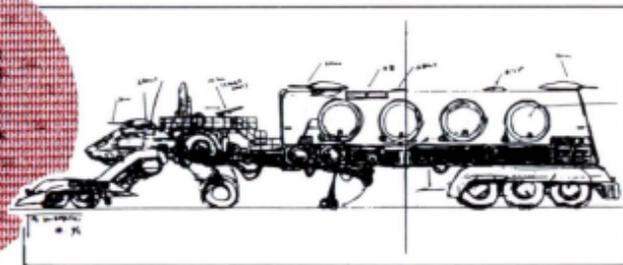
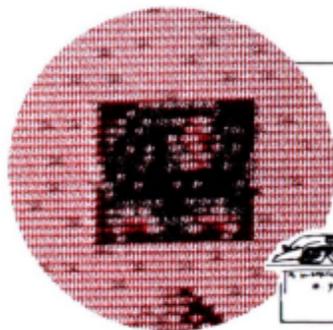
西暦2003年、巨大な氷の隕石が金星に落下し地表に海を空に大気を与え、人類の移住を可能にした。
そして15年後、人類は移住をはじめ、大地はアフロディアとイシュタルという2つの自治区に別れ統治された。しかし、限られた緑と土地をめぐり両者は対立し、ついにイシュタル軍はアフロディアの首都イオに重戦車タコによる奇襲を加え侵攻をはじめた。
ときに西暦2089年……。アフロディアは対タコ戦車用戦闘バイクを開発し、アフロディア軍戦闘バイク部隊「ハウンド」を結成、首都イオの奪回に向う。
今、ハウンド部隊の若き勇者たちの熱い戦いがはじまった……。

OPERATION……作戦

知っての通り、わがアフロディアはイシュタル軍のタコ戦車部隊に壊滅的ダメージを与えられ、さらに首都：イオまでも敵の手に落ちてしまった。我々の目的は敵：タコ戦車部隊を撃破し、首都：イオを奪回することにある。だが、ハウンドは結成されたばかりで、お前達の腕はまだまだ未熟だ。まず首都のまわりに配備された敵補給部隊や通信基地をたたいて経験を積んでもらいたい。

HOUND··ハウンドとは?

ハウンドとはアフロディア軍が対タコ戦車用に開発した戦闘バイクで結成された高速機動遊撃部隊である。
移動時は大型戦略トレーラーに収容され戦場まで輸送される。

◀戦闘バイク

▼トレーラー

※トレーラー自体がハウンドの移動作戦基地であり、戦闘中戦闘バイクのエネルギー、弾薬の補充や修理が行われる。

操作方法（そうさほうほう）

1.タイトル画面（がめん）

✚ボタンでNEW GAME、CONTINUEをセレクト。Aボタンで決定（けってい）。

※NEW GAMEをセレクトするとジムス大佐（たいさ）からの指令（しれい）が入（はい）る。

2.トレーラー作戦画面

✥ボタンでセレクト。
Aボタンで決定。

●MEMBER

ハウンド各メンバーのステータス表示。

※✥ボタンでカーソルを移動させると、順次そのメンバーのステータスが表示される。

●COMMAND

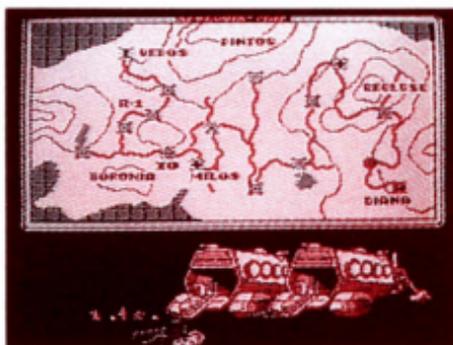
シムス大佐の指令を読み返す事ができる。

●PASSWORD

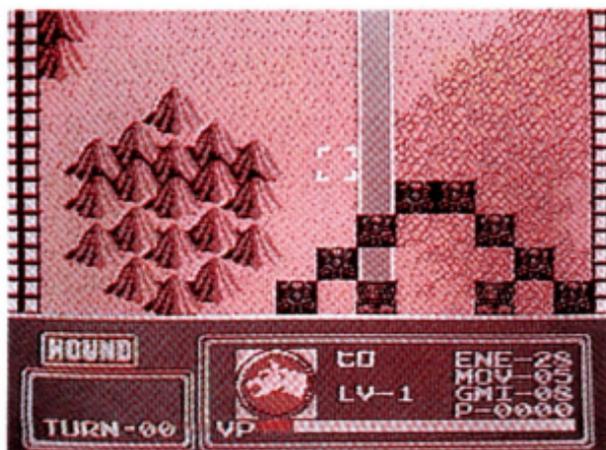
そこまでのパスワードが表示される。

※特殊画面は全てAボタンで解除される。

●BATTLE

戦闘が開始され、戦闘バイクが出撃していく。

3.戦略画面

✜ボタンでカーソルを動かし、移動させるユニットをセレクト。
Aボタンで決定し、再び✜ボタンで移動させる場所へカーソルを移動。
Aボタンを押すとユニットが移動し完了。（Bボタンで解除される）

※セレクトキー……ハウンドのコマンド時、全てのユニットに指示を出さなくても、終了させる事ができる。

4.3Dバトル

✣ボタン左右で戦闘バイクをコントロール。

Aボタン……………………キャノン砲

Bボタン……………………対戦ホーミングミサイル

✣ボタン上………………スピードアップ

✣ボタン下………………戦闘バイクをウィリーさせ、上空の敵をねらえる。敵と接触する直前にウィリーさせると敵をふみ台にしてジャンプし、衝突をさける事ができる。

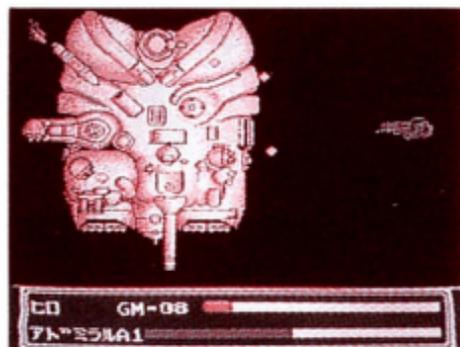
※スタートキー…………ポーズ

5.対タコ戦車バトル

✚ボタン4方向で戦闘バイクを操作

Aボタン………………キャノン砲

Bボタン………………対戦ホーミングミサイル

※戦闘中セレクトキーを押すとコマンドが出現し、続けるか退却するかを選択できる。Aボタンで決定。

6.コンティニュー

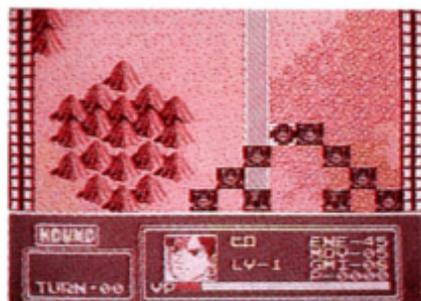
タイトル画面の時CONTINUEをセレクトすると、パスワード入力画面になる。

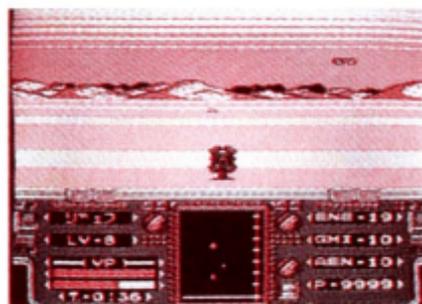
✚ボタン…文字選択

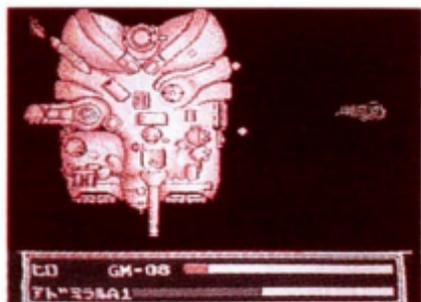
Aボタン…決定

Bボタン…解除

画面の見方

1.メンバーステータス

2.戦略画面

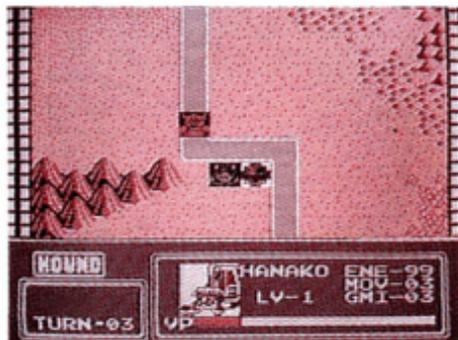
カーソルを合わせたユニットのステータスが表示される。

3.3Dバトル画面

使用メンバーのステータスが表示される。

4.対タコ戦車バトル画面

使用メンバーと、敵タコ戦車の耐久が表示される。

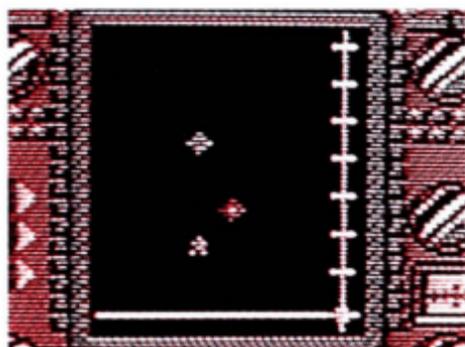
戦闘

戦闘は、戦略画面の移動から始まる。
ハウンドのユニットの移動が終了するとイシュタル軍の移動に移る。
全てのユニットの移動が終わると1ターン終了。
戦闘バイクは移動するたびにエネルギーが減って行き、エネルギーが0になるとそのユニットは移動できなくなる。

※エネルギー、対戦ホーミングミサイルはトレーラーユニットに接触する事で補充される。完全に回復するまで数ターンかかる。

敵ユニットにハウンドユニットを重ねる事でバトルモードになる。

3Dバトル

3Dバトルは1分間（60秒）おこなわれる。
タイムカウントが0になると戦略画面にもどされる。

敵ユニットは、レーダーに青く反応するメカを10機破壊すると消滅する。

対タコ戦車バトル

戦略画面でタコ戦車ユニットに接触すると、対タコ戦車バトルが始まる。タコ戦車には数タイプあり、それぞれ強さや弱点が異なる。表示される敵の耐久力が0になると、そのユニットは消滅する。

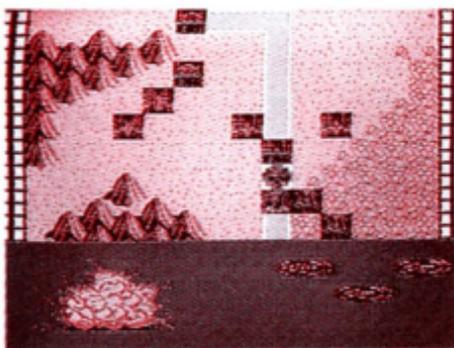
※3Dバトル・対タコ戦車バトルともに、ハウンドユニットの耐久力が0になると戦闘不能となり、トレーラーに強制収容されその作戦は復帰できなくなる。

トレーラーでの攻撃

トレーラーユニットでも敵を攻撃する事ができる。ただし、この場合はデモ表示となり自動的に結果が表示される。

※トレーラーは耐久力が0になると消滅してしまう。

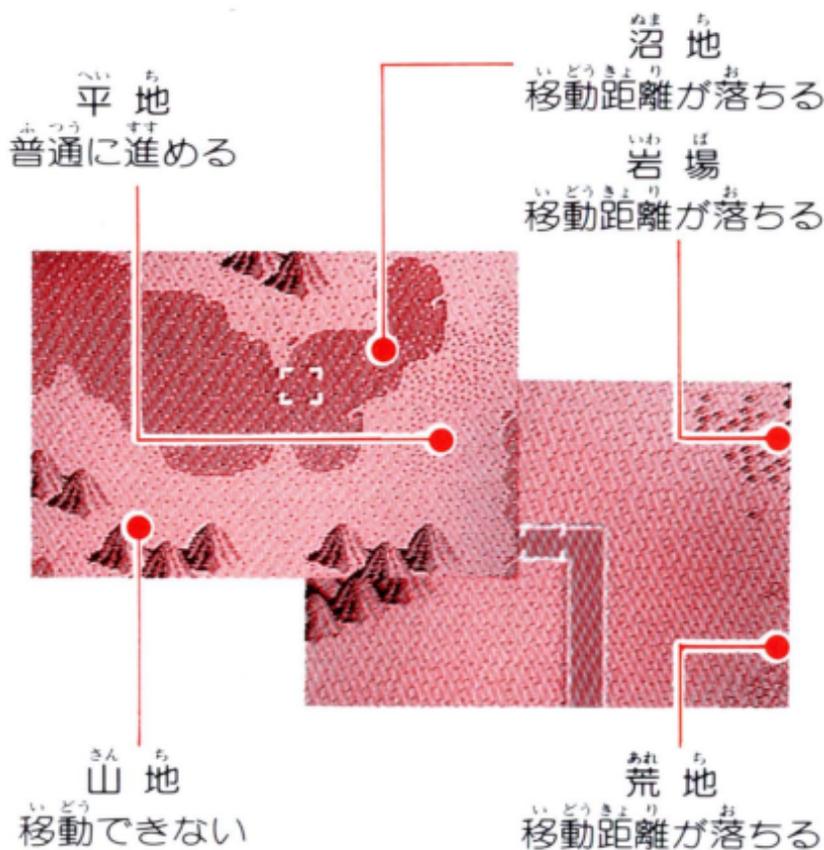
作戦失敗（GAME OVER）

ハウンド戦闘バイク部隊が全滅もしくは、基地であるトレーラーが、2台とも撃破されるとGAME OVERとなる。

※特殊作戦

ハウンドに与えられる作戦の中には、避難民の乗るトラックや難民キャンプを守る等の作戦が与えられる。この場合、その特殊ユニットが敵に襲撃されるとGAME OVERとなる。

これは遊びではない。
うかつな行動は
死を意味する。
生き残りたければ
それを忘れるな！

MAP……地形

戦闘バイクは地形によって進めない所、進みにくい所がある。

※その他アフロディアには、さまざまな地形がある。実戦の中で感覚を身につけていってほしい。

戦闘経験

ハウンドメンバーは戦闘を経験（敵メカを破壊）するたびに経験値がアップしていく。一定数アップするとそのメンバーのレベルがアップする。

レベルアップにともないそのメンバーの攻撃力（火力）や耐久力が増していく。

ハウンドメンバー

●ヒ　ロ

経験が浅いが先天的に戦いに向いている。攻撃力、機動力 共にすぐれた隊員である。

●ミランダ

ハウンド隊、唯一の女性隊員である。防御力が高く、対空戦闘に向いている。

●カーツ

ハウンド隊隊長で機動力、攻撃力共にすぐれている。対戦車戦闘を得いとする。

●イトー

機動力は低いが行動半径、防御力共にすぐれている。敵の後方かく乱にむいている。

●クリス

トータルバランスの高い隊員で、ここ一番でたよりになる。

●ウィル

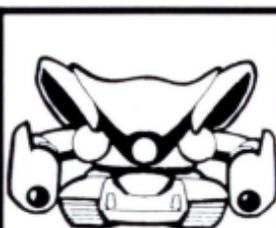
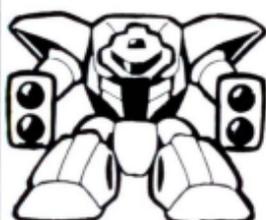
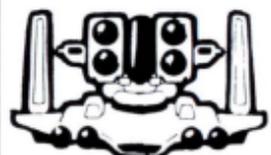
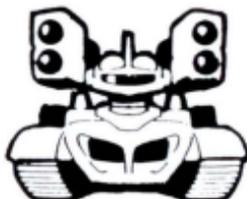
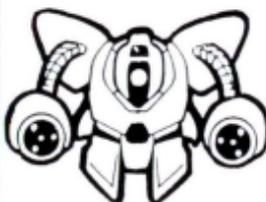
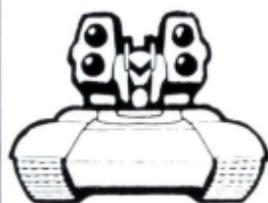
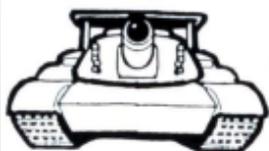
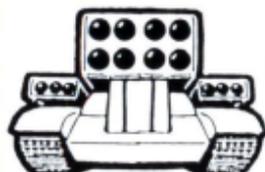
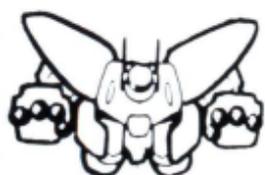
行動半径が小さくトレーラー守備に向いている。
ガス欠に注意。

●ジェフ

行動半径が小さく、トレーラーなどの対空防御に向いている。ミサイルの搭載量が多い。

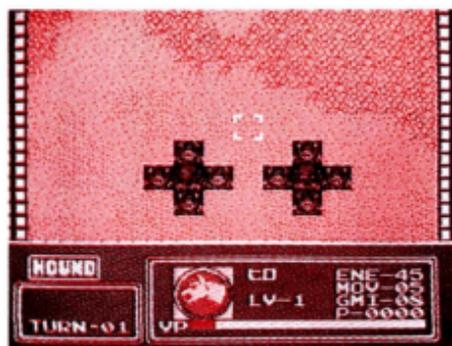
●マヌエル

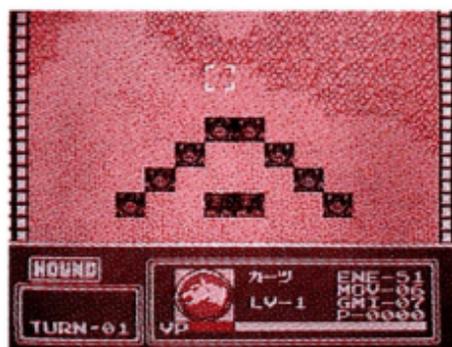
能力的に平均だが、つねに考えてやらないとレベルUPしにくい隊員である。

イシュタル軍

クローD5
コマンダー
クイーン・ラン
ジュダス
ソギャラ
カサラ
ハル・BOO
バトラー
ガジェ
コマンダー・S
サチュード

イダイゴ
アルカトラル
ガンズ
メタリカゥ
メイディーン
メタボール
パルチ・Q
キュルゥ・VX
キャルウェイ
ヴェーグ
アーマン・R

FORMATION

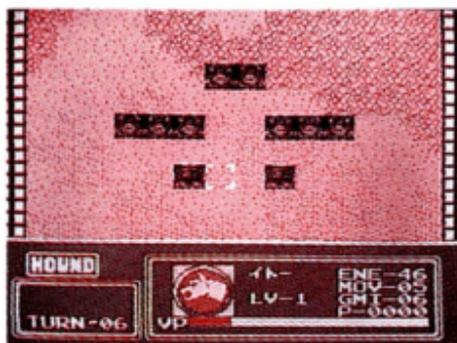
それぞれの作戦では、戦場となる地形や対する敵の種類・部隊の構成が違ってくる。戦況に応じフォーメーションを組んで行くことが必要となる。

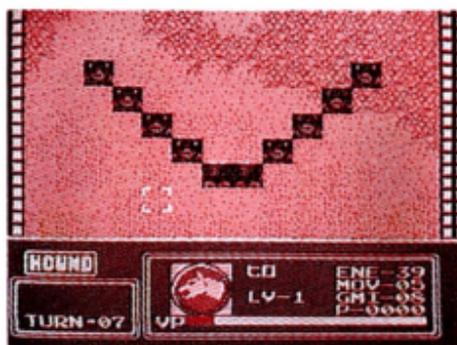
○クロスフォーメーション

トレーラーを中心に2部隊に分かれる完全防御型フォーメーション、絶えず補給できるが前進しにくい。

○ウィングフォーメーション

攻撃と防御ともに、バランスのとれたハウンドの基本フォーメーション、メンバーの能力に合わせたローテーション(入れ替え)がカギ。

フォーメーション

○ショットガンフォーメーション

攻撃に徹した速攻型フォーメーション、短期決戦タイプ。

○シザースフォーメーション

左右から進行する一方、敵をトレーラーに引きつけはさみ込む特殊フォーメーション。

ここにあげたのは、基本にすぎない。
未熟な者は、参考にすれば命をおとす事はないだろう。
だが、これだけは言っておく。

●お問い合わせ先●

製作・発売元／科学技研株式会社
東京都三鷹市下連雀2-29-14 ☎0422-49-4811
販売元／株式会社バリエ
●バリエ・ファミコン情報局 ☎0422-49-4833

品質管理には万全を期しておりますが万一お気付の点がございましたら(株)バリエまでお問い合わせください。